

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Koridor *Coworking Space* adalah *coworking space* yang berbeda karena merupakan komitmen Pemerintah Kota Surabaya dalam menumbuhkan ekosistem yang baik antar pelaku industri kreatif, sehingga Koridor *Coworking Space* menginginkan hasil desain yang mampu menciptakan suasana produktif dan bergaya industrial dikarenakan penggunaan konstruksi bangunan yang merupakan revitalisasi bangunan lama, selain itu keinginan untuk dapat menciptakan fasilitas-fasilitas untuk menunjang kegiatan-kegiatan yang bersifat edukasi juga disampaikan oleh Humas Pemerintah Kota Surabaya selaku Pengurus dari Koridor *Coworking Space* ini. Oleh karena itu, dibuatlah konsep desain berjudul “*Beat the Ordinary*” yang mengaplikasikan aspek “*People are Social Animals*” dan aspek “*How People See*” dari buku psikologi perilaku manusia karya Susan Weinschenk yang berjudul “*100 things Every Designer Needs To Know About People*” (2001) sebagai acuan dalam menyelesaikan masalah yang ada di Koridor *Coworking Space*, serta mengusung gaya industrial kontemporer agar sesuai dengan karakteristik pengguna ruang yang mayoritas adalah anak muda urban.

Pada aspek “*People are Social Animal*” diajarkan bahwa manusia akan memanfaatkan hal di sekitarnya untuk menjadi sosial, termasuk ruang dan benda, sehingga pada kasus ini hal tersebut dapat menurunkan suasana produktif karena distraksi oleh keramaian yang terjadi di *open workspace*. Aspek ini dijadikan acuan dalam membagi *work space* menjadi tiga menurut jenis pekerjaan yang akan dikerjakan yaitu *open workspace*, *semi private workspace*, dan *private workspace*. Sedangkan aspek “*How People See*” mengajarkan bahwa indera penglihatan manusia sangat dominan daripada indera yang lainnya, namun terkadang apa yang ditangkap oleh mata akan diartikan berbeda oleh otak. Aspek ini dijadikan acuan dalam menata layout dan pola elemen pembentuk ruang pada

Koridor *Coworking Space* menjadi susunan diagonal agar bentuk ruangan terlihat lebih dinamis, walaupun sebenarnya ruangan dan bangunan masih dalam bentuk yang sama.

Penerapan gaya industrial kontemporer dalam konsep “*Beat the Ordinary*” membuat gaya industrial tidak lagi berkesan kasar dan maskulin karena dikombinasi dengan warna-warna cerah. Hal tersebut juga sejalan dengan aspek “*How People See*” yang bertujuan untuk membuat desain interior Koridor *Coworking Space* mampu memulihkan rasa jenuh para pengguna ruangnya.

B. Saran

1. Dapat menjadi bahan pembelajaran tentang bagaimana merancang sebuah *coworking space* khususnya bagi mahasiswa Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta kedepannya.
2. Dapat bermanfaat dan memberikan solusi desain yang tepat terhadap permasalahan-permasalahan yang ada di dalam Koridor *Coworking Space*.
3. Penulis dapat lebih membuka pikiran dan mengembangkan agar dapat lebih memahami segala problematik yang ada dalam desain interior sehingga dapat memberikan solusi desain yang baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2018, July 18). *Berkat Program Pahlawan Ekonomi dan Pejuang Muda, Surabaya Berhasil Turunkan Angka Kemiskinan*. Retrieved November 9, 2018, from [www.jatim.tribunnews.com](http://jatim.tribunnews.com):
<http://jatim.tribunnews.com/2018/07/18/berkat-program-pahlawan-ekonomi-dan-pejuang-muda-surabaya-berhasil-turunkan-angka-kemiskinan>
- Alfari, S. (2017, June 14). *Arsitektur dan Desain Kontemporer*. Retrieved from <https://www.arsitag.com>: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-dan-desain-kontemporer>
- Alfari, S. (2017, December 07). *Konsep Desain Arsitektur Industrial*. Retrieved from <https://www.arsitag.com>: <https://www.arsitag.com/article/konsep-desain-arsitektur-industrial>
- BEKRAF. (2018). *BEKRAF Badan Ekonomi Kreatif - Tonggak Baru Ekonomi Kreatif Indonesia*. Retrieved November 9, 2018, from www.bekraf.go.id:
<http://www.bekraf.go.id/profil>
- Ching, C. B. (2011). *Desain Interior dengan Ilustrasi, Edisi Kedua*. Jakarta: Indeks.
- Dama. (2017, June 9). *8 Acuan Penting Dalam Menerapkan Gaya Kontemporer Pada Hunian*. Retrieved from <https://www.dekoruma.com>:
<https://media.rooang.com/2017/06/menerapkan-gaya-kontemporer-pada-hunian/>
- Ipapa.co.id. (2015, September 11). *Pengertian dan Fungsi Kantor*. Retrieved from [Ipapa.co.id](http://ipapa.co.id): <http://ipapa.co.id/id/blog/article/342/pengertian-dan-fungsi-kantor>
- Joseph De Chiara, J. P. (1992). *Time-Saver Standards For Interior Design And Space Planning*. Singapore : McGraw-Hill Inc .
- Kresna, M. (2016, November 30). *Melacak Muasal Coworking Space di Indonesia*. Retrieved November 25, 2018, from www.tirto.id:
<https://tirto.id/melacak-muasal-coworking-space-di-indonesia-b5UK>
- Neufert, E. N. (2002). *Architect's Data Third Edition*. United States: Willey Blackwell.
- Panero, M. Z. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior : buku panduan untuk standar-standar pedoman perancangan*. Jakarta: Erlangga.

- Ranti, R. B. (2019, January 28). *16 Macam Arsitektur Rumah Paling Populer dan Sejarahnya*. Retrieved from <https://www.casaindonesia.com:https://www.casaindonesia.com/article/read/1/2019/885/16-Macam-Arsitektur-Rumah-Paling-Populer-dan-Sejarahnya>
- Schuermann, M. (2014). *Coworking Space : A Potent Business Model for Plug 'N Play and Indie Workers*. Berlin: epubli GmbH.
- Susanti, I. (2017, August 6). *Coworking Space Dorong Pertumbuhan Ekonomi Kreatif*. Retrieved November 25, 2018, from www.koran-sindo.com:www.koran-sindo.com/page/news/2017-08-06/0/1/Coworking_Space_Dorong_Pertumbuhan_Ekonomi_Kreatif
- Weinschenk, S. (2001). *100 Things Every Designer Needs To Know About People*. Berkeley: New Riders.

